



REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL

ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 018 982

⑫ Número de solicitud: 8904203

⑬ Int. Cl.⁵: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 13.12.89

⑯ Fecha de anuncio de la concesión: 16.05.91

⑰ Fecha de publicación del folleto de patente:
16.05.91

⑱ Titular/es: Billares Soler, S.A.
Consell de Cent, 170
Barcelona, ES

⑲ Inventor/es: No consta

⑳ Agente: Pastells Teixido, Manuel

㉑ Título: Máquina recreativa.

㉒ Resumen:

Máquina recreativa, que comprende una pantalla principal con ventanas donde aparecen figuras que en determinadas combinaciones, según una tabla existente en otra pantalla secundaria, proporciona premios, caracterizada porque, al contrario de las conocidas que se complican extraordinariamente para dar más alicientes, los da de forma sencilla y además evita la consecución secuencial de premios, comprendiendo para ello su pantalla secundaria (15) un círculo de figuras (A, B, C, D, E, F, G y H) alrededor de otra central (X), correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3, 4 y 5) de la pantalla principal (2), en donde después de realizada una jugada con combinación no premiada pero en la que se corresponde la figura (X) de una de dichas ventanas con la (X) central del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio, siempre que ésta del círculo esté iluminada y forme con las que aparecen en las otras ventanas de la pantalla principal (2) una combinación premiable.

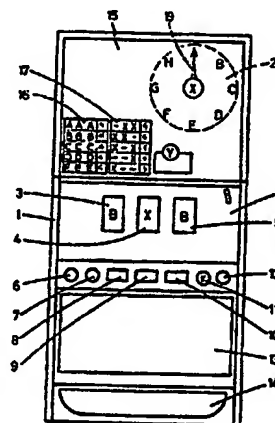


Fig. 1

DESCRIPCION

La presente invención se refiere a una máquina recreativa.

Esta máquina es del tipo que comprende un panel frontal con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en unas determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicha panel, proporciona premios.

Por distintos fabricantes se han llevado a cabo diferentes modificaciones o complementos en esta clase de máquinas para dar un mayor aliciente a la persona que juegue con ellas, principalmente para darle mayor opción a premios.

Generalmente, dichas modificaciones o complementos consisten en la incorporación de más ventanas y mandos de complicada inserción en el juego, haciéndolo más arduo para el jugador y sin evitar la habitual consecución secuencial de los diversos premios que hace que algún jugador, que desconozca el juego o le falte el dinero para seguir, deje la máquina dispuesta para que un determinado premio importante lo recoja un jugador posterior de forma rápida y económica.

Con la máquina recreativa objeto de la presente invención estos inconvenientes y otros que puedan derivarse de ellos quedan solventados ya que los complementos que incorpora no solo dan un mayor aliciente al juego sin complicarlo excesivamente, sino que también evita la citada consecución secuencial de los premios, dejándola totalmente aleatoria.

Para ello, esta máquina recreativa incorpora a la pantalla secundaria un círculo de figuras con una en el centro que se corresponde con las que aparecen sucesivamente en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizarse una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponda la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, pueda dicha figura tomar el valor de una del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo forme con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal una combinación optativa a premio según la tabla.

Las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una determinada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor debe utilizarse para conseguir el premio indirecto.

Dichas figuras en círculo comprenden también un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente, después de accionar el mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso inutilizándolas para futuros premios.

El frente de la máquina comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la

pantalla principal que son los que posibilitan el premio indirecto, accionando el que corresponde a la ventana donde aparezca la figura central del círculo y que actuará sobre el indicador móvil de las otras figuras del mismo.

Hay que destacar que con el mando especial, además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador además de iluminar a todas las figuras del círculo también actúa simultáneamente sobre el indicador móvil para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, la iluminación de la figura pertinente del círculo.

Ventajosamente, la máquina también comprende en su frente un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impediría poder obtener un próximo premio más ventajoso.

Estas y otras características se desprenderán mejor de la descripción detallada que sigue para facilitar la cual se acompaña a la presente descripción una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización que se cita solamente a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista esquemática en alzado frontal de la máquina recreativa en cuestión,

la figura 2 muestra una vista también esquemática y en alzado lateral parcialmente seccionado de las partes superior e intermedia del frente de la máquina, y

la figura 3 ilustra una sección transversal en planta y ampliada de la zona de la pantalla secundaria de la máquina donde se encuentra el círculo de figuras.

Según tales figuras, la máquina recreativa ilustrada comprende frontalmente un bastidor rectangular (1) que constituye la inferior de las dos puertas delanteras de la máquina y que presenta en su mitad superior la pantalla principal (2) de la misma con tres ventanas (3), (4) y (5).

Debajo de dicha pantalla (2) está dispuesto un grupo de mandos formado por siete pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), y debajo de éstos, y sucesivamente, se encuentran una placa (13) y una bandeja (14) para recoger las monedas de los premios.

La otra puerta está constituida por una pantalla secundaria (15), en la parte inferior izquierda de la cual están situadas las tablas (16) y (17) de los premios, y en la parte superior derecha una serie de figuras -A-, -B-, -C-, -D-, -E-, -F-, -G- y -H- dispuestas en círculo alrededor de una figura central -X-, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas (3), (4) y (5), detrás de las cuales están instalados unos proyectores (18) que presentan a dichas figuras, las cuales aparecen sucesivamente de acuerdo con el programa de la máquina.

El citado círculo de figuras presenta un indicador (19) que desde la figura central -X- las señala y que se desplaza rotatoriamente, estando dispuesto para ello tras la pantalla (15) y en un rehundido (20) de un tablero (21) montado tras dicha pantalla, presentando este tablero en el rehundido (20) un orificio central (22) por el que

pasa el eje (23) de un motor paso a paso (24) montado en un soporte (25) tras el tablero (21), sujetándose a dicho eje (22) el citado indicador (19).

El tablero (21) también comprende tras él el montaje de unos soportes (25) con unas bombillitas (27) para, a través de sendos orificios (28), iluminar a las figuras del círculo y a una figura -Y- de la pantalla (15), igual a otra figura representada sobre el pulsador (11), a partir de la cual se explicará en dicha pantalla (15) la utilidad de dicho pulsador.

La pantalla (15) también comprende en su parte posterior, y tras la figura central -X-, unas bombillas (29) para la iluminación de dicha figura. Todas esas iluminaciones, así como las que también comprenden los pulsadores (6), (7), (8), (9), (10), (11) y (12), podrán estar apagadas, encendidas o en intermitencia según el estado del juego.

En el transcurso de dicho juego, que se pone en marcha con el pulsador (12), las ventanas (3), (4) y (5) podrán dar unas combinaciones premiadas según las tablas (16) y (17) y otras no premiadas.

Entre estas últimas podrán haber algunas en las que si a la combinación resultantes de la jugada solo tiene que cambiarse una figura para conseguir premio y esta figura es la -X-, o sea la central del círculo, ésta podrá tomar el valor de una del círculo que sea pertinente y obtener premio, siempre que esté encendida su iluminación.

Las iluminaciones de las figuras del círculo se van encendiendo sucesivamente cuando aparecen en las ventanas de la pantalla principal (2), y en diferentes jugadas, una determinada figura.

También si el pulsador (11) resulta iluminado en una fase del juego y lo hace intermitentemente al ser presionado, todas las iluminaciones de las figuras en círculo quedarán encendidas.

Cuando se produce una jugada optativa a premio indirecto, el indicador (19) se desplaza y señala la figura del círculo cuyo valor se intercam-

biará, y si esta figura está encendida, con solo apretar el pulsador (8), (9) o (10) que se corresponda con una de las ventanas (3), (4) o (5) donde haya aparecido la figura -X-, se consigue el premio, y si no está encendida la antedicha figura del círculo pero lo está el pulsador (11), presionando éste cuando se ponga en intermitencia, se ilumina la susodicha figura y todas las demás que no estén encendidas, desplazándose al mismo tiempo el indicador (19) hasta señalarla y dar el premio.

En ambos casos, se ha de tener en cuenta que el indicador (19) apaga todas las iluminaciones encendidas que encuentra a su paso hasta alcanzar la figura interesada, pudiendo ser conveniente para el jugador dejar pasar dicho premio para optar a otros más importantes, presionando para ello el pulsador (6), con lo cual se pasa a la siguiente jugada.

Es importante recalcar que el porcentaje de devolución de premios es invariable según las opciones que sean elegidas y que el indicador (19) sincroniza su posición mediante una fotocélula (30) sujeta al soporte (25) y que se obtura con una lengüeta opaca (31) solidaria al eje de giro (23) de dicho indicador (19).

El indicador (19) también podría sustituirse por un sistema de flechas serigrafiadas en la pantalla (15) e iluminada de forma que se enciendan y apaguen alternativa y sucesivamente dando un efecto de rotación, quedando siempre una sola flecha encendida.

La invención, dentro de su esencialidad puede ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, realizarse esta máquina recreativa, con los medios, componentes y accesorios más adecuados, pudiendo los elementos componentes ser sustituidos por otros técnicamente equivalentes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, del tipo que comprende un frente con una pantalla principal que presenta unas ventanas donde aparecen una serie de figuras que en determinadas combinaciones, y de acuerdo con una tabla existente en otra pantalla secundaria de dicho frente, proporciona premios, caracterizada esencialmente porque la pantalla secundaria comprende también un círculo formado por una serie de figuras dispuestas alrededor de otra figura central, correspondiendo todas ellas con las que aparecen en las ventanas de la pantalla principal, en donde después de realizada una jugada con combinación no premiada directamente pero en la que se corresponde la figura de una de dichas ventanas con la del centro del círculo, puede dicha figura tomar el valor de una de las del círculo obteniendo premio indirecto, cuando ésta de dicho círculo junto con las que han aparecido en las otras ventanas de la pantalla principal formen una combinación optativa a premio según la tabla.

2. Máquina recreativa, según reivindicación 1, caracterizada porque las figuras dispuestas en círculo comprenden sendas iluminaciones que se encienden sucesivamente una a una o todas a la vez según aparezca en las ventanas de la pantalla principal, y en diferentes jugadas, una predeterminada figura o se actúe sobre un mando especial con previa iluminación aleatoria, respectivamente, debiendo estar encendida la iluminación de la figura del círculo cuyo valor deba utilizarse para conseguir el premio indirecto.

3. Máquina recreativa, según reivindicaciones

1 y 2, caracterizada porque la pantalla secundaria comprende en el círculo de figuras un indicador que las señala desde la figura central y que se desplaza rotatoriamente después de accionar un mando pertinente, hasta una de las citadas figuras cuando con ella se puede conseguir premio indirecto, apagando la iluminación de todas las figuras que encuentra a su paso.

4. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1 y 3, caracterizada porque su frente comprende unos mandos en correspondencia con las ventanas de la pantalla principal para que, en las jugadas en que se forme una combinación una de cuyas figuras puede intercambiar su valor por el de una de las figuras del círculo para obtener premio indirecto, se accione el mando de la ventana correspondiente a dicha figura, actuando dicho mando sobre el indicador móvil del círculo de figuras posibilitando el premio.

5. Máquina recreativa, según reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizada porque el mando especial, con cuyo accionamiento se encienden todas las iluminaciones de las figuras del círculo, también actúa al mismo tiempo sobre el indicador móvil de dicho círculo para obtener premio indirecto cuando solo falta, para conseguirlo, el encendido de la iluminación de la figura pertinente de dicho círculo.

6. Máquina recreativa, según reivindicaciones 3, 4 y 5, caracterizada porque su frente comprende un mando selector con cuya actuación se puede pasar a sucesivas jugadas renunciando a la que otorga premio indirecto pero que, de obtenerlo, quizás impediría poder obtener un próximo premio más ventajoso.

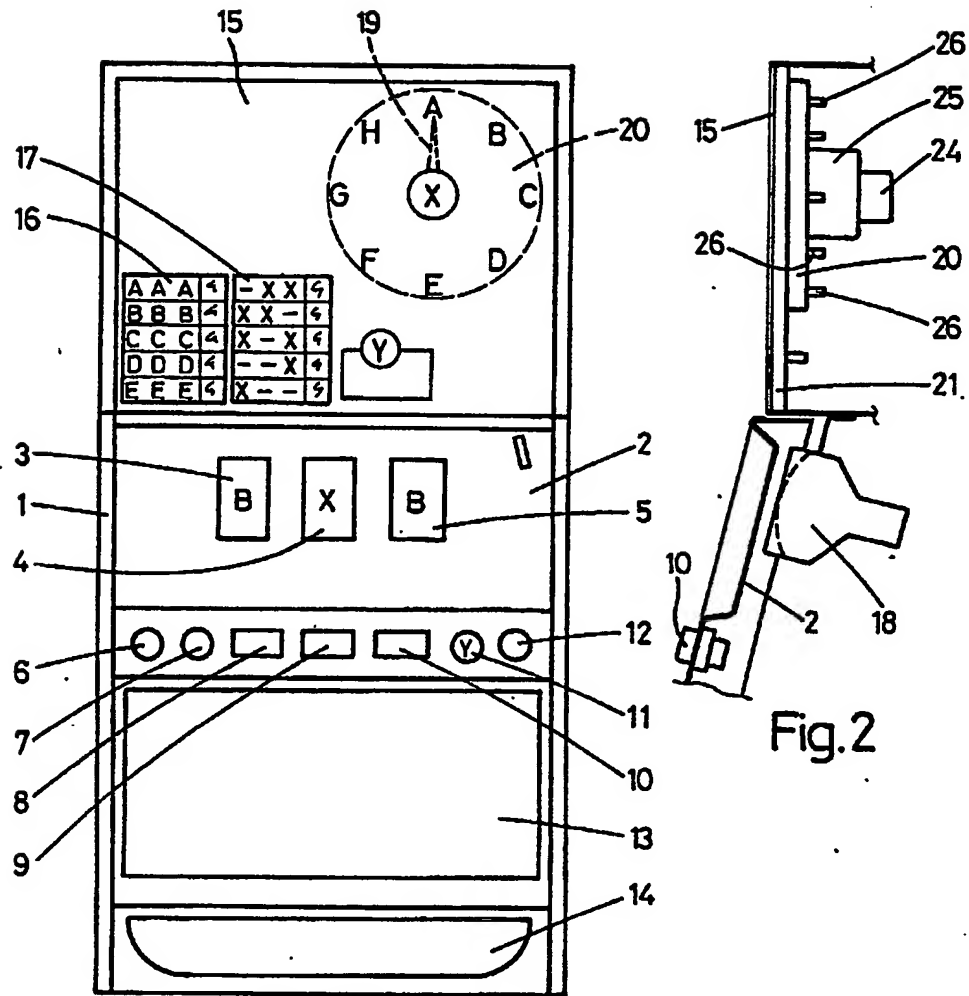


Fig. 1

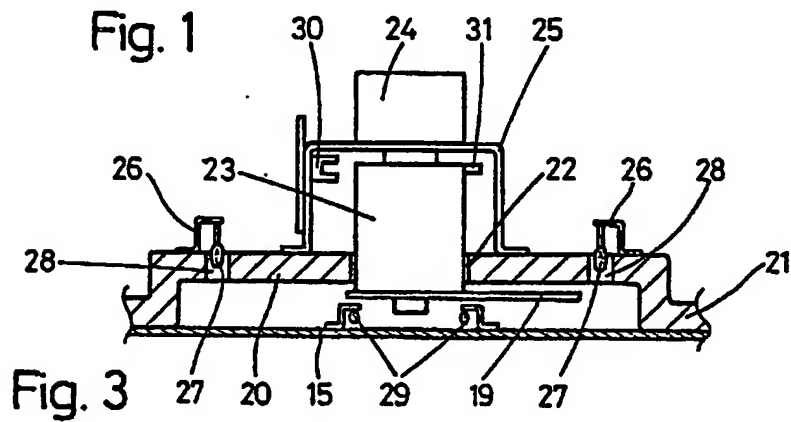


Fig. 3